

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Yulia, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Ctk. Pertama, Sefa Bumi Persada, Aceh Lhokseunawe, 2021.
- Tasya Safiranita Ramli, *Hak Cipta Dalam Media Over The Top*, Ctk. Pertama, PT Refika Aditama, Jakarta, 2021.
- Ranti Fauza Mayana dan Tisni Santika, *Hak Cipta dalam Konteks Ekonomi Kreatif Dan Transformasi Digital*, Ctk. Pertama, PT. Refika Aditama, Bandung, 2022.
- Freddy Harris dan Tim, *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta*, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Jakarta, Oktober, 2020.
- Budi Agus Riswandi, *Selayang Pandang Hak Cipta Indonesia*, Ctk. Pertama, Total Media, Yogyakarta, 2009.
- _____, *Doktrin Perlindungan Hak Cipta di Era Digital*, Ctk. Pertama, FH UII Press, Yogyakarta, November 2016.
- _____, *Hak Cipta di Internet Aspek Hukum dan Permasalahan di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta, Juli 2009.
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Ctk. Pertama, Kencana Prenada Media Group, Surabaya, 2005.
- Abdurahman, *Sosiologi dan Metodologi Penelitian Hukum*, Ctk. Ketiga, UMPress, Malang, 2009.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkatan*, Rajawali Pers, Jakarta, 2001.
- Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UII Press, Jakarta, 1986.

- Rika Ratna Permata, *Hak Cipta Era Digital dan Pengaturan Doktrin Fair Use di Indonesia*, Ctk. Pertama, PT Refika Aditama, Bandung, 2021.
- Harsono Adisumarto, *Hak Milik Intelektual Khususnya Hak Cipta*, Ctk. Pertama, CV Akademika Pressindo, Jakarta, 1990.
- Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Ctk. Pertama, PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta, September, 2011.
- _____, *Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*, Ctk. Pertama, Kanisius, Yogyakarta, Agustus, 2011.
- Abdulkadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, Ctk. Kedua, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, Ctk. Pertama, PT. Alumni, Bandung, September 1999.
- Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Ctk. Ketiga, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003.
- Sudaryat, Sudjana, dan Rika Ratna, *Hak Kekayaan Intelektual*, Ctk. Pertama, Oase Media, Bandung, September, 2010.
- Rohaini, Harsa, Nenny, Lindati, Siti, Kasmawati, Yennie, Wendy, Dianne, Selvia, dan Elly, *Pengantar Hukum Kekayaan Intelektual*, Ctk. Pertama, November, 2021.
- Achmad Baihaqi, *Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Islam*, Ctk. Pertama, Q-Media, Yogyakarta, November, 2022.
- Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization/WTO-TRIPS Agreement*, Ctk. Pertama, Ghalia Indonesia, Bogor, September 2010.
- Rahmi Jened, *Hukum Hak Cipta (Copyright Law)*, Ctk. Pertama, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2014.

- Diah Imaningrum S, *Hak Cipta Kajian Filosofis dan Historis*, Ctk. Pertama, Setara Press, Malang, Desember, 2016.
- Yusran Isnaini, *Buku Pintar HAKI*, Ctk. Pertama, Ghalia Indonesia, Bogor, Juli, 2010.
- Timothy Lindsey, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Ctk. Ketujuh, Asian Law Group. Ltd, dan PT. Alumni, Bandung, 2013.
- Zulkifli, Kamsilaniah dan Almusawir, *Hak Kekayaan Intelektual Seri Hak Cipta, Paten, dan Merek*, Ctk. Pertama, Farha Pustaka, Sukabumi, Oktober, 2021.
- Surya Prahara, *Hak Kekayaan Intelektual Perlindungan Folklor dalam Konteks Hak Kekayaan Komunal Yang bersifat Sui Generis*, Ctk. Pertama, LPPM Universitas Bung Hatta, Padang, November, 2021.
- Yunita Triana, *Panduan Hak Kekayaan Intelektual 2024*, E.Book, Institut Teknologi Kalimantan, Pusat Hak Kekayaan Intelektual LPPM, Balikpapan, Mei, 2024.
- Ni Ketut dan Tim, *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual*, Crk. Pertama, CV Budi Utama, Sleman, November, 2016.
- Bernard Nainggolan, *Buku Ajar Hukum Kekayaan Intelektual*, Ctk. Pertama, Publika Global Media, Kota Yogyakarta, Juli, 2022.
- _____, *Pelindungan Hukum Kekayaan Intelektual di Era Digital*, Ctk.Pertama, Publika Global Media, Kota Yogyakarta, Desember, 2021.
- Insan Budi Maulana, *Hak Keayaan Intelektual (Teori dan Permasalahan)*, Ctk. Pertama, PT Rajawali Buana Pusaka, Depok, Juni, 2024.
- Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Ctk. Pertama, UIN-Maliki Press, Malang, Mei, 2012
- Eberhard Becker dan tim, *Digital Rights Management: Technological, Economic, Legal and Political Aspects*, E-Book, Springer, Berlin, 2003.

- Jesse Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses, Chapter Twelve: Some Elements Are Game Mechanics*, E-Book, Second Edition, CRC Press, Boca Raton, 2014.
- Jeannie Novak, *Game Development Essentials: An Introduction*, E-Book, 3rd Edition, Delmar, Cengage Learning, Canada, 2012.
- Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan quote from Henry Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture, In First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, E-Book, Massachusetts Institute of Technology Press, London, England, 2004.
- Katie Salen & Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, E-Book, Massachusetts Institute of Technology Press, London, England, 2004.
- Najuah, Ricu, dan Reny, *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, E-Book, Ctk. Pertama, Yayasan Kita Menulis, Medan, Oktober, 2022.
- Cong Xu, *Regulatory Model for Digital Rights Management: Analysis of Efficacy and Acceptability*, E-Book, Shanghai Jiao Tong University Press, Shanghai, 2013, hlm. 27-30.

THESIS, SKRIPSI DAN JURNAL

- Yessica Ardina, Budi Santoso, Rinitami Njatrijani, “Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) Terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, *Diponegoro Law Review, Journal, Volume 5, Nomor 2*, Tahun 2016.
- Vania Irawan, “Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online”, *Journal of Intellectual Property*, 2018.

- Timothy Colangelo, Thesis: “Digital Rights Management In Video Games: Their Impact On Performance And The Legal Structure Connected To Them”
Finland: Haaga-Helia University of Applied Sciences, 2020.
- Rifa Elvaretta Khansa, Tasya Safiranita Ramli, “Penerapan Digital Rights Management(DRM) Untuk Pelindungan Hak Cipta Digital: Studi Komparatif Antara Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dengan DMCA”, *Jurnal Hukum dan Kewarganagaraan*, Vol 10 No 10 Tahun 2025, Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, 2025.
- Alexander Bernevega dan Alex Gekker, “The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game”, *Sage Journals, Games and Culture*, Vol. 17 Issue 1, Universiteit van Amsterdam, Netherlands, 2022.
- Rizkqi Izrul Alamsyah, Rita Rahmawati, “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Seni Digital Perspektif Hukum Islam”, *Journal of Islamic Economic Law*, Vol. 3 No 2, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023.
- Sutisna, “Pandangan Hukum Islam Terhadap Hak Cipta”, *Journal of Islamic Law*, Vol.5 No.1, Universitas Ibnu Khaldun Bogor, 2021.
- Nursania Dasopang, “Hak Kekayaan Intelektual (Hak Ibtikar) Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Islam”, *Journal Islamic Studies, Islamida Edisi No.2 Volume 1*, 2023, UIN Syahada Padang Sidempuan, 2023.
- Mesrawati, Myasir Nasution, Sugianto, “Kekayaan Intelektual Dalam Ekonomi Islam”, *Journal of Business and Economics Research*, Vol.4 No.1, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Sumatera Utara, 2023.
- Febrian Maulana Putra, Syamsul Hilal, Hanif, “Islamic Legal Approach to Privacy and Cybersecurity in the Digital Age: Implications for the Sharia-Compliant Digital Economy” *Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, Vol.2 No.1, UIN Raden Intan Lampung, 2024.

- Haryono dan Agus Sutono, “Pengakuan dan Perlindungan Hak Cipta Tinjauan Secara Filosofis dan Teoritis”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan, Volume VI, No.2*, Juli 2017. Universitas PGRI Semarang, 2017.
- Fenny Wulandari, “Problematika Pelanggaran Hak Cipta di Era Digital”, *Journal of Contemporary Law Studies, Vol. 2, No. 2*, Tahun 2024, Fakultas Hukum Universitas Pamulang, 2024.
- Purwati Retnowati dan Usman Rizal, “Analisis Perancangan Aplikasi Game Menggunakan Corona Sdk Pada Smartphone Berbasis Android”, *Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi*, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Banda Lampung.
- Deny Febri Dan Eny Sulistyowati, “Ketaatan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik Di Wilayah Ketintang Kota Surabaya (Studi Kasus Permainan Interaktif Elektronik Pubg)”, *E-Jurnal Unesa*, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, 2019.
- Juniwati, Giriati, Sindy dan Fidhiya, “Analisis Dampak Komunitas dan Frekwensi Bermain terhadap Niat Membeli Virtual Items Para Pemain Game di Indonesia”, *Journal Jeramba Ilmu Sukses, Vol. 2*, Universitas Tanjungpura, Pontianak, November, 2024.
- Arya Maulana, Indra Gita dan Widyasari Puspa, “Analisis Penerimaan Pengguna pada Platform Game Digital Menggunakan Metode TAM (Technology Acceptance Model)”, *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi, Vol.7 No.6.*, Universitas Muhammadiyah Gresik, Malang, Desember, 2024.
- Jesper Juul, “The Game, Player, the World: A Model for Game Analysis”, *Journal, In Proceedings of Level Up: Digital Games Research Conference*, Utrecht University and Digital Games Research Association (DiGRA), 2003.
- Wenseslaus Justin Mulya & Sutrisno, “Perlindungan Hukum Terhadap Publisher Game Online Atas Keberlakuan Gam Online Sejenis Tanpa Lisensi

Berbasis Private Server di Indonesia Ditinjau dari Hak Cipta” *Journal of Social Community, Vol.9 No.2*, Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Desember, 2024.

Zikri Fadilah, M. Edwin Syah, Muharman Lubis, “Pembajakan Produk Digital: Studi Kasus Nintendo Switch”, *Seiko: Journal of Management & Business, Vol.7 Issue 2 Pages 230-236*, Magister Sistem Informasi, Universitas Telkom Bandung Indonesia, 2024

Luh Deck Vera Anggreni, “Analisis Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Game Bajakan di E-Commerce”, *Artikel, Program Studi Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, November, 2022.*

Syakilah Wanda R dan Agri Chairunisa I, “Analisis Perlindungan Hukum Hak Cipta Dalam Industri Game: Studi Kasus Mobile Legends dan League of Legends”, *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi, Vol.2 No.5 Hal.29-48*, Sekolah Tinggi Ilmu Hukum IBLAM Jakarta, Mei, 2025.

ARTIKEL INTERNET

HYBRID.CO.ID, “Niko Partners: Pertumbuhan Industri Game Indonesia di 2023 Melambat” ,<https://hybrid.co.id/post/niko-partners-pertumbuhan-industri-game-indonesia-di-2023-melambat>. Diakses pada 18 April 2025

LinkedIn, perawatan byte, “What is Video Game Piracy Punishment? – A Brief Guide”, <https://www.linkedin.com/pulse/what-video-game-piracy-punishment-brief-guide-bytescare-fjwqc/>. Diakses pada 18 April 2025.

Udex Mundzir, “Etika Digital dalam Islam”, 19 April 2024, terdapat dalam <https://www.onews.id/etika-digital-dalam-islam/> . Diakses tanggal 06 Mei 2025.

Massiara, “Etika dalam Penggunaan Teknologi, Panduan Islam untuk Era Digital”, 28 Agustus 2024, terdapat dalam <https://hidayatullahsulbar.com/etika->

[dalam-penggunaan-teknologi-panduan-islam-untuk-era-digital/](#) . Diakses tanggal 06 Mei 2025.

Michellin Tjahjono, “*Perlindungan Hak Cipta: Perlukah Dicatatkan Meskipun Tidak Diwajibkan?*”, terdapat dalam <https://www.hukumonline.com/berita/a/perlindungan-hak-cipta--perlukah-dicatatkan-meskipun-tidak-diwajibkan-lt645b08fc8e754/?page=1>. Mei 10, 2023. Diakses tanggal Mei 5, 2025.

World Trade Organization, Uruguay Round Agreement: TRIPs, *Part II — Standards concerning the availability, scope and use of Intellectual Property Rights, Section 1: Copyright and Related Rights, Article 12 Term of Protection*, https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips_04_e.htm. Diakses tanggal April 30, 2025.

Risa Amrikasari, “*Keuntungan TRIPs Bagi Indonesia*”, terdapat dalam https://www.hukumonline.com/klinik/a/keuntungan-trips-bagi-indonesia-el5043/#_ftn10. September, 16, 2019. Diakses tanggal April 30, 2025

Nabil Argya Yusuf, “*Apa Perbedaan Antara Penulis dan Pemegang Hak Cipta*”, terdapat dalam <https://ambadar.com/id/insights/copyright/apa-perbedaan-antara-penulis-dan-pemegang-hak-cipta/> . Juni 26, 2024. Diakses tanggal 18 Juni 2025.

Kekayaan Intelektual dan Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual, “*Lisensi Hak Cipta dan Hak Terkait*”, Pelayanan Teknis, <https://www.dgip.go.id/faq/daftar-faq/hak-cipta/Hc%20%20Pelayanan%20teknis>. Diakses pada 05 Juli 2025.

Kekayaan Intelektual dan Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual, “*Syarat dan Prosedur Permohonan*”, Hak Cipta, <https://www.dgip.go.id/faq/daftar-faq/hak-cipta/Hc%20-%20Pelayanan%20teknis> . Diakses pada 05 Juli 2025.

- Alena Porokh, “*Indie, AA vs AAA Game: Unraveling The Differences*”, Kevuru Games, terdapat dalam <https://kevurugames.com/blog/indie-aa-vs-aaa-game-unraveling-the-differences/> , diakses pada 14 Juli 2025.
- Levi, “*Apa Perbedaan Game Indie dengan Game AAA (Triple A)*”, Code Politan, terdapat dalam <https://www.codepolitan.com/blog/apa-perbedaanya-game-indie-dengan-game-aaa-triple-a/> , diakses pada 14 Juli 2025.
- Muhammad Fakhri, “*Buat Yang Belum Tau, Ini Perbedaan Game Indie, AA, dan AAA*”, IDNStart, terdapat dalam <https://www.idnstart.com/ini-perbedaan-game-indie-aa-dan-aaa> , diakses pada 14 Juli 2025.
- Carlo Fabricatore, “*Gameplay and Game Mechanics: A Key to Quality in Videogames*”, terdapat dalam <https://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/20927/> 29-31 October, 2007, Santiago de Chile, University of Huddersfield. Diakses pada 14 Juli 2025.
- Alpenhalim, “*Unsur- Unsur Dalam Game*”, terdapat dalam <https://tugasvirtualclass.wordpress.com/2012/04/11/unsur-unsur-dalam-game/> , 11 April, 2012. Diakses pada 14 Juli 2025.
- Agiemaliki, “[*Opini*] *Game yang Kita Beli Bukan Miliki Kita! DRM dan Always Online adalah Kebijakan Anti Konsumen!*”, Gamebrott Community, terdapat dalam <https://gamebrott.com/community/opini-game-yang-kita-beli-bukan-miliki-kita-drm-dan-always-online-adalah-kebijakan-anti-konsumen/> , diakses pada 15 Juli 2025.
- PCGamingWiki, “*Digital Rights Management (DRM)*”, terdapat dalam [https://www.pcgamingwiki.com/wiki/Digital_rights_management_\(DRM\)](https://www.pcgamingwiki.com/wiki/Digital_rights_management_(DRM)) , diakses pada 15 Juli 2025.
- Rockstar Games Launcher, “*Feature support for Rockstar Games Launcher titles*”, terdapat dalam <https://support.rockstargames.com/articles/7jx7g9dNttPjsQAeDDPv1F/feature-support-for-rockstar-games-launcher-titles> , diakses pada 15 Juli 2025.

Sanmufa, “*Mortal Kombat Diduga Terapkan Denuvo untuk Keamanannya*”, GGWP, terdapat dalam <https://www.ggwp.id/gaming/others/mortal-kombat-diduga-terapkan-denuvo-untuk-keamanannya-00-k4knh-9gh5nb> , diakses pada 15 Juli 2025.

Patrick.Yu, “*What Is Denuvo and Why Do Gamers Have Mixed Feelings About It*”, Acer Corner, terdapat dalam <https://blog.acer.com/en/discussion/1934/what-is-denuvo-and-why-do-gamers-have-mixed-feelings-about>, diakses pada 15 Juli 2025.

Musgbal, “*Apa itu manajemen hak digital (DRM) dalam gaming*”, terdapat dalam <https://thoeni.io/apa-itu-manajemen-hak-digital-drm-dalam-gaming/> , diakses pada 15 Juli 2025.

Administrator, Indonesia.Go.Id, Portal Informasi Indonesia, “*Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional*” terdapat dalam <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8054/percepatan-pengembangan-industri-gim-nasional?lang=1> , diakses pada 15 Juli 2025.

Ernard Anky, “*7 Alasan Kenapa Banyak Gamer Indonesia Masih Memilih Main Game Bajakan*”, GameBrott, terdapat dalam <https://gamebrott.com/7-alasan-kenapa-banyak-gamer-indonesia-masih-memilih-main-game-bajakan/> , diakses pada 16 Juli 2025.

Riri Choiriyah, “*Bentuk Hukuman Mencuri dalam Islam, Ketahui Syarat Penerapannya*”, Inilah.com, terdapat dalam <https://www.inilah.com/sanksi-hukum-mencuri-dalam-islam> , diakses pada 16 Juli 2025.

Ts.Parasyte, “*Sekilas tentang Denuvo, sistem anti tamper yang bikin pembajak kalang kabut*”, Kaskus Entertainment, terdapat dalam <https://www.kaskus.co.id/thread/57f039015c779828128b4567/sekilas-tentang-denuvo-sistem-anti-tamper-yang-bikin-pembajak-game-kalang-kabut> , diakses pada 17 Juli 2025.

Bima, “[Opini] Kenapa Denuvo Dibenci Gamer dan Apa yang Mendasarinya”, terdapat dalam <https://gamebrott.com/kenapa-denuvo-dibenci-gamer-dan-apa-saja-alasannya/> , dikases pada 17 Juli 2025.

KONVENSI DAN PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Konvensi Bern

Universal Copyrights Convention (UCC)

The Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs Agreement).

World Intellectual Property Organization Copyright Treaty (WIPO CT/WCT).

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang Undang Hukum Pidana

Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pocatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim.

Peraturan Pemerintah Nomor 45 Tentang 2024 tentang Jenis dan Tarif atas Jenis Penerimaan Negara Bukan Pajak yang Berlaku pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2018 Tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual.